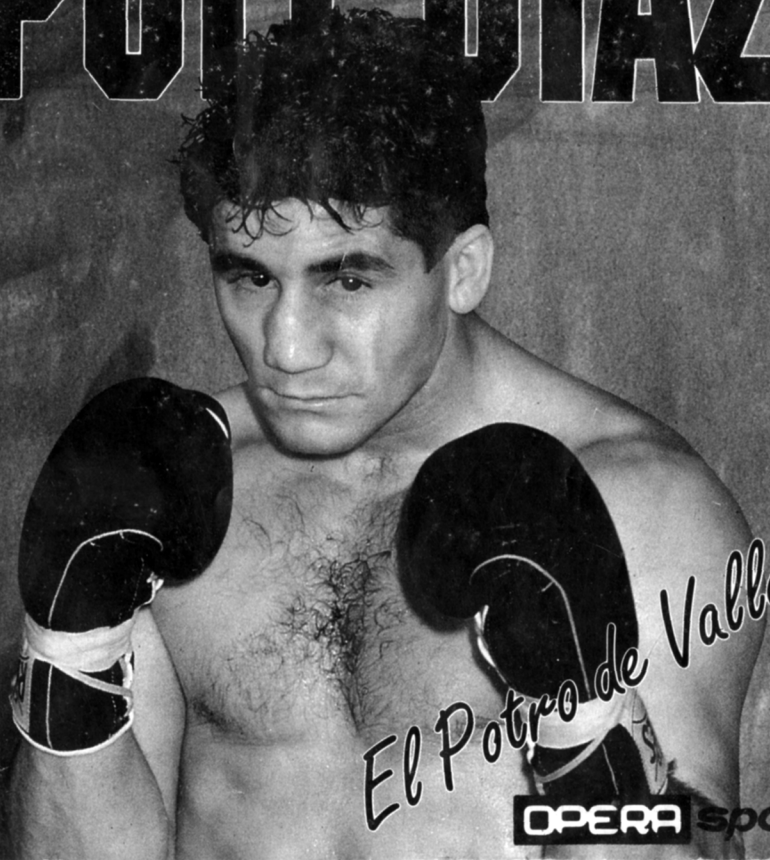


POLL DIAZ



El Potro de Vallecas

OPERA sport

HISTORIAL PROFESIONAL DE "POLI"

FECHA	LUGAR	ADVERSARIO	TITULO	RESULTADO
1986				
15-03	MADRID	RODRIGUEZ DE PABLOS	-	V pp
05-04	MADRID	JIMY CRUZ	-	V ab. 4º
16-05	RUBI	ANTONIO GRANADOS	-	V Ko. 3º
24-05	MADRID	LOPEZ ALONSO	-	V pp
06-06	MADRID	JESUS BEZANILLA	-	V Ko. 4º
14-06	RUBI	ANGEL RODRIGUEZ	-	V pp
05-07	BURGOS	JOSE A. HERNANDO	C. ESPAÑA	V pp
24-07	VILLAFRANCA			
	DE ORDICIA	CARLOS MIGUEL	-	V pp
23-08	ALMERIA	ANGEL RODRIGUEZ	C. ESPAÑA	V ab. 4º
12-09	MELILLA	JOSE M. GUERBAS	C. ESPAÑA	V Ko. 5º
01-11	VILLALBA	EMILIO MOLERO	-	V Ko. 2º
12-12	MADRID	RAFAEL SANCHEZ	C. ESPAÑA	V ab. 6º
1987				
	MADRID	RAFAEL SANCHEZ	C. ESPAÑA	V ab. 6º
07-03	MADRID	SALVADOR DEL PINO	C. ESPAÑA	V Ko. 3º
11.07	VILLALBA	JOSE A. HERNANDO	C. ESPAÑA	V Ko. 9º
31-07	MADRID	EDDI MOLINA	-	V pp
14-08	MADRID	BEN SAYEN	-	V ko. 3º
16-10	MADRID	FERNANDO BLANCO	-	V pp
23-10	MADRID	EDDI MOLINA	-	V pp
21-11	PALENCIA	IBAÑEZ ARENAS	C. ESPAÑA	V Ko 3º
1988				
05-02	MADRID	LECLERQ	-	V Ko. 2º
19-05	MADRID	MITTEMAYER	-	V Ko. 2º
30-06	MADRID	MADYOUN	-	V Kot 3º
30-11	CHIAVARI	LUCA DI LORENZI	C. EUROPA	V Ko 5º

1989

23-02	MADRID	ALAIN SIMOES	C. EUROPA	V pp
14-06	MADRID	BO JACOBSEN	C. EUROPA	V Kot 6º
19-08	BENIDORM	ALAIN SIMOES	C. EUROPA	V pp
16-11	MADRID	STEVE BOYLE	C. EUROPA	V pp

1990

16-02	BILBAO	LINO BECCHETTI	C. EUROPA	V Kot. 10º
31-05	MADRID	STEFANO CASI	C. EUROPA	V, Ko. 3º
15-09	CARVALLO	CARLOS MIGUEL	C. EUROPA	V. Kot. 9º

TOTAL: 30 COMBATES
30 VICTORIAS
19 ANTES DEL LIMITE

¡IMPORTANTE!

No pierdas tus instrucciones con la tabla de claves.

Una vez cargado el programa deberás introducir una clave de acceso para poder empezar a jugar. Ahora debes ir a la fila y columna indicada en tu ordenador y localizar cuatro símbolos. Deberás mirar a través del gel rojo incluido con el juego para poderlo leer, estos símbolos hacen referencia a los que aparecen en la parte inferior de la pantalla y que deberás pulsar en orden correcto utilizando las teclas de cursor de tu ordenador y RETURN para elegir los símbolos. Una vez introducidos los códigos correctos empezar a jugar. Si introduces demasiados códigos incorrectos en una fila, te pasará algo vergonzoso.

Si pierdes tu tabla de claves, puedes comprar otra ...

POLI DIAZ

ARRANQUE: MENU:

Una vez en el juego, veremos el menú principal, en el que encontraremos las siguientes opciones:

1.- NUMERO JUGADORES

– Un jugador.

En esta opción jugarás contra un sparring y contra los mejores boxeadores del peso ligero del mundo.

2.- CONTROLES

Las teclas son definibles. Si deseamos modificarlas, entraremos en esta opción. Lo primero será elegir el jugador al cual se le van a cambiar los controles y luego elegir entre:

– Joystick

– Redefinir: Aquí cambiaremos las teclas, poniendo las que nos parezcan más apropiadas.

– Teclado: Aquí pondremos las últimas teclas que se hayan definido, o las teclas base, si no las has redefinido nunca.

3.- ENTRAR NOMBRES

En esta opción podremos personalizar a cualquier boxeador del videojuego.

4.- DURACION

En esta opción elegiremos el tiempo que dura cada asalto, y al número de asaltos de cada combate.

5.- PELEAR

Aquí empezaremos a jugar.

Si estamos en la opción de un jugador, antes de empezar el combate, aparecerá en que campeonato vamos a participar y las fichas de los contrincantes, tanto de nuestro boxeador, como del contrario.

EL JUEGO

En la opción un jugador, lucharemos contra varios adversarios controlados por el ordenador, hasta alcanzar el cinturón unificado de campeón del mundo del peso ligero.

Antes de poder participar en cualquier competición, debemos entrenar con el sparring que nos ha asignado nuestro entrenador (Ricardo Sánchez Atocha), para que este pueda considerar tus capacidades pugilísticas y determinar si estás cualificado o no para luchar profesionalmente con los mejores pesos ligeros del mundo

Una vez que estemos suficientemente preparados para luchar, aspiraremos al título de España, luchando con el campeón Rafael Sánchez Muñoz. Después intentaremos conquistar el título de Europa que deberemos defender ante otros aspirantes que intentarán arrebatararnoslo, si conseguimos superar todos los combates con acierto podremos disputar un combate definitivo por el título mundial, ¿serás capaz de conseguirlo?.

Cada combate puede acabar de cuatro formas.

- a) KO. Si un boxeador al caer no es capaz de levantarse antes que el árbitro cuente hasta diez.
- b) KO TECNICO. Si un boxeador a caído tres veces a la lona en un mismo asalto, aunque consiga levantarse en todas ellas.
- c) POR PUNTOS. Si el combate finaliza sin que ninguno de los dos contrincantes haya vencido, los jueces contarán la puntuación, que decidirá quien ha ganado el combate, o si este ha sido nulo.
- d) TIRANDO LA TOALLA. Si nos sentimos incapaces de seguir el combate.

Si en algún combate eres derrotado por algún adversario, en cumplimiento de lo decretado por la Federación Internacional de Boxeo, perderás todos los títulos que hayas logrado, con lo que deberás volver a empezar desde el principio, tu carrera pugilística.

EL MARCADOR

En el marcador se irán anotando las incidencias del combate. A ambos lados podremos ver las fotografías de los pugiles. Cuando un pugil va a lanzar un golpe se iluminará la parte de la fotografía del contrincante al que va dirigido el golpe, cosa que nos será útil para poder defendernos de los ataques de nuestro enemigo.

En la parte inferior de las fotos de los púgiles hay unos marcadores que indican la energía que les resta a cada boxeador, cayendo a la lona cuando esta se les haya acabado.

Al lado de la foto de Poli hay un marcador que indica el asalto (round) en el que nos encontramos, o bien la cuenta atrás cuando haya un boxeador en la lona.

El otro marcador indica el tiempo que resta para el fin del asalto (time).

Al lado de los boxeadores también hay unos iconos que sirven para representar si el boxeador está en modo ataque o defensa.

MOVIMIENTOS

Nos podremos mover por todo el ring usando los controles que hallamos elegido para izquierda, derecha, arriba y abajo.

Para llevar a cabo el combate existen dos modos. Estos son: ATAQUE Y DEFENSA.

Los seleccionamos pulsando el botón de disparo sin movernos hacia ninguna dirección. El modo en que estemos (ataque o defensa) se representa en el icono próximo a nuestro boxeador.

Para efectuar un ataque o una defensa, lo conseguiremos moviendo el joystick hacia una dirección y pulsando el disparo simultaneamente. ¡¡¡¡ SI SOLO PULSAMOS EL DISPARO, LO QUE HAREMOS SERA CAMBIAR EL MODO!!!!

Según a la distancia que estemos del boxeador contrario, algunos golpes pueden cambiar, porque no podríamos dar un directo si estamos pegados al contrario. Hay cuatro distancias en las que nos podemos mover: corta, media, efectiva, lejos. De lejos no podemos dar ningún golpe a nuestro adversario porque no llegamos a él.

1 MODO ATAQUE:

	CORTA	MEDIA	EFFECTIVA
DISPARO ARR	UNO/DOS GANCHO A LA BARBILLA	UNO/DOS GANCHO A LA BARBILLA	DIRECTO A LA MANDIBULA
DISPARO ARR/DER	CROCHE DE DERECHA A LA MEJILLA IZQUIERDA		
DISPARO DER	GOLPE DE DERECHA A LA LINEA FLOTACION IZQUIERDA		
DISPARO ABA/DER	GANCHO DE DERECHA A LA MANDIBULA		
DISPARO ABA	GANCHO AL ESTOMAGO		
DISPARO ABA/IZQ	GANCHO DE IZQUIERDA A LA MANDIBULA		
DISPARO IZQ	GOLPE DE IZQUIERDA A LA LINEA FLOTACION DERECHA		
DISPARA ARR/IZQ	CROCHE DE IZQUIERDA A LA MEJILLA DERECHA		

2 MODO ATAQUE:

	CORTA	MEDIA	EFFECTIVA
DISPARO ARR	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA
DISPARO ARR/DER	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA
DISPARO DER	GUARDIA ALTA	CABEZEO A LA DCHA	CABEZEO A LA DCHA.
DISPARO ABA/DER	GUARDIA BAJA	PARADA BAJA DCHA.	PARADA BAJA DCHA.
DISPARO ABA	GUARDIA BAJA	AGACHADO	AGACHADO
DISPARO ABA/IZQ	GUARDIA BAJA	PARADA BAJA IZQ.	PARADA BAJA IZQ.
DISPARO IZQ	GUARDIA ALTA	CABEZEO A LA IZQ.	CABEZEO A LA IZQ.
DISPARA ARR/IZQ	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA	GUARDIA ALTA

PROGRAMA REALIZADO POR: JUAN CARLOS GARCIA

ASESORAMIENTO TECNICO POR: RICARDO SANCHEZ ATOCHA (Entrenador de Poli Díaz)

GARANTIA

OPERA SOFT, S.A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso devuélvalo directamente a **OPERA SOFT, S.A.**

© **OPERA SOFT, S.A.:** Queda terminantemente prohibida la reproducción, transmisión, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de **OPERA SOFT, S.A.**

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

Teclas definibles según cada ordenador, aparecerán en pantalla.

H	Pausa (AMSTRAD)
U	Retorno al menú (AMSTRAD)
Stop	Pausa (MSX)
BS	Retorno al menú (MSX)
H	Pausa (SPECTRUM)
U	Retorno al menú (SPECTRUM)
Control	Pausa (COMMODORE 64)
Restore	Retorno al menú (COMMODORE 64)
Break	Pausa (PC y Compatibles)
Borr	Retorno al menú (PC y Compatibles)
☐	Pausa (AMSTRAD PCW)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD PCW)
Enter	Pausa (ATARI ST)
Delete	Retorno al menú (ATARI ST)
Enter	Pausa (COMMODORE AMIGA)
Esc	Retorno al menú (COMMODORE AMIGA)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD CPC	Disco	Teclee I CPM y pulsar Enter
	Cinta	Pulse CTRL +Enter simultáneamente
CARGA MSX	Disco	Introducir el disco en el ordenador y pulsar Reset
	Cinta	Teclee Bload "Cas:", R y pulsar Enter
CARGA SPECTRUM +2 Y +3		Seleccionar la opción cargador y pulsar
CARGA SPECTRUM 48K		Teclee Load"" y pulse Enter
CARGA COMMODORE 64 (Joystick 2)	Disco	Teclee Load "*" ,8,1 y pulsar Enter
	Cinta	Pulsar SHIFT y RUN/STOP simultáneamente
CARGA PC y COMPATIBLES		Introducir el disco 1 en la Unidad "A" y encender el ordenador
CARGA AMSTRAD PCW		
PCW 8256/8512		Introducir el disco por la cara "A" y encender el ordenador
PCW 9512		Introducir el disco por la cara "B" y encender el ordenador
CARGA ATARI ST		Introducir el disco 1 en la unidad "A" y encender el ordenador
CARGA COMMODORE AMIGA		Introducir el disco 1 en la unidad "A" y encender el ordenador
COMMODORE CARTUCHO		Coloca el cartucho y enciende la consola

CLAVES DE ACCESO • ACCESS KEYS • CLES D'ACCÈS

	01	02	03	04	05	06	07	08	09
A	ηηχφ	ιηεφ	αιγδ	χφιη	εσαβ	γβχφ	ιχεφ	αδγδ	οχειη
B	χχει	εδγλ	γειγ	ιφασ	αγχε	χηει	ειγλ	γφιγ	ιαασ
C	ιιγβ	αφιφ	χασφ	εβχδ	γγεη	ιδγβ	αιειφ	χφασφ	εγλδ
D	εειε	γφαι	ιγχχ	αηεγ	χιγα	εφιε	γαιι	ιβχλ	αχεγ
E	ααση	χβχβ	εχεφ	γδγφ	ιειδ	αφαση	χγλβ	εηεφ	οηγφ
F	γγχα	ιηεε	αιη	χφιχ	εσαγ	γβχα	ιχεε	αδγλ	οχειχ
G	χχεδ	εδγη	γειβ	ιφασ	αγχφ	χηεδ	ειγη	γφιβ	ιαασφ
H	ιιγγ	αφια	χασε	εβχι	γγεχ	ιδγγ	αιεια	χφασε	εγγι
I	εειφ	γφασ	ιγχη	αηεβ	χιγφ	εφιφ	γασδ	ιβχη	αχεβ
J	αασχ	χβχγ	εχεα	γδγε	ιειε	αφασχ	χγγχ	εηεα	οηγε
K	ηηχφ	ιηεφ	αιγδ	χφιη	εσαβ	γβχφ	ιχεφ	αδγδ	οχειη
L	χχει	εδγλ	γειγ	ιφασ	αγχε	χηει	ειγλ	γφιγ	ιαασ
M	ιιγβ	αφιφ	χασφ	εβχδ	γγεη	ιδγβ	αιειφ	χφασφ	εγλδ
N	εειε	γφαι	ιγχχ	αηεγ	χιγα	εφιε	γαιι	ιβχλ	αχεγ
O	ααση	χβχβ	εχεφ	γδγφ	ιειδ	αφαση	χγλβ	εηεφ	οηγφ
P	γγχα	ιηεε	αιη	χφιχ	εσαγ	γβχα	ιχεε	αδγλ	οχειχ
Q	χχεδ	εδγη	γειβ	ιφασ	αγχφ	χηεδ	ειγη	γφιβ	ιαασφ
R	ιιγγ	αφια	χασε	εβχι	γγεχ	ιδγγ	αιεια	χφασε	εγγι
S	εειφ	γφασ	ιγχη	αηεβ	χιγφ	εφιφ	γασδ	ιβχη	αχεβ
T	αασχ	χβχγ	εχεα	γδγε	ιειε	αφασχ	χγγχ	εηεα	οηγε
U	ηηχφ	ιηεφ	αιγδ	χφιη	εσαβ	γβχφ	ιχεφ	αδγδ	οχειη
V	χχει	εδγλ	γειγ	ιφασ	αγχε	χηει	ειγλ	γφιγ	ιαασ
W	ιιγβ	αφιφ	χασφ	εβχδ	γγεη	ιδγβ	αιειφ	χφασφ	εγλδ
X	εειε	γφαι	ιγχχ	αηεγ	χιγα	εφιε	γαιι	ιβχλ	αχεγ
Y	ααση	χβχβ	εχεφ	γδγφ	ιειδ	αφαση	χγλβ	εηεφ	οηγφ
Z	γγχα	ιηεε	αιη	χφιχ	εσαγ	γβχα	ιχεε	αδγλ	οχειχ